

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, A. & Supriyono, W. (2013). *Psikologi belajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Alhady, N.C., Salsabila, A.F., & Azizah, N.N. (2018). Penggunaan smartphone pada konstruksi belajar siswa Mts Negeri 7 Model Jakarta. *Jurnal Hasil-Hasil Penelitian*, 13 (2).
- American Academy of Pediatrics. (2010). Policy statement : Media education. *Journal of American Academy of Pediatrics*, 126 (10).
- American Psychological Association. (2015). *Digital guidelines : Promoting healthy technology use of children*. Juli 3, 2018.  
<http://www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx>
- American Academy of Pediatrics. (2016). Media use in school-aged children and adolescents. *Pediatrics*, 138 (5).
- American Academy of Pediatrics. (2016). *American academy of pediatrics announces new recommendation for children media use*. Juli 3, 2018.  
<https://www.aap.org/en-us/about-the-aap/aap-press-room/Pages/American-Academy-of-Pediatrics-Announces-New-Recommendations-for-Childrens-Media-Use.aspx>
- American Academy of Pediatrics. (2016). *Media and children communication toolkit*. Juli 3, 2018. <https://www.aap.org/en-us/advocacy-and-policy/aap-health-initiatives/Pages/Media-and-Children.aspx>
- Angela. (2013). Pengaruh game online terhadap motivasi belajar siswa SDN 015 kelurahan Sidomulyo kecamatan Samarinda Ilir. *eJournal Ilmu Komunikasi*, 1 (2), 532-544.
- Aprianto, A. (2015). Dampak penggunaan ponsel terhadap motivasi belajar siswa. (Skripsi). Tulungagung : IAIN Tulungagung.
- Assathiany, R., Guery, E., Caron F.M., Cheymol, J., Picherot, G., Foucaud, P., Gelbert, N. (2018). Children and screens: A survey by french pediatricians. *Archives de Pe'diatrie*, 25, 84-88.
- Augusta., Gardenia. (2017). Pengaruh penggunaan smartphone terhadap hasil belajar mahasiswa melalui motivasi belajar. (Skripsi). Yogyakarta: Universitas Sanata Dharma.
- Azwar, S. (2008). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2010). *Dasar-dasar psikometri*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2013). *Metode penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2014a). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

- Azwar, S. (2014b). *Reliabilitas dan validitas*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Azwar, S. (2015). *Penyusunan skala psikologi*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Bungin, B. (2011). *Metode penelitian kuantitatif*. Jakarta : Kencana.
- Cherniss, C. & Goleman, D. (2001). *The emotionally intelligent workplace*. San Francisco : Jossey Bass.
- Chusna, P.A. (2017). Pengaruh media gadget pada perkembangan karakter anak. *Dinamika Penelitian Media Sosial Keagamaan*, 17 (2).
- Ciccarelli, W. (2009). *Psychology*. New Jersey : Pearson Education.
- CNN. 2015. *Riset : Anak masa kini habiskan 6,5 jam pakai gadget*. Februari 17, 2019. <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150403134126-199-44050/riset-anak-masa-kini-habiskan-65-jam-pakai-gadget>
- Dewanti, T.C., Widada., & Triyono. 2016. Hubungan keterampilan sosial dan penggunaan gadget smartphone dengan prestasi belajar siswa SMA Negeri 9 Malang. *Jurnal Kajian Bimbingan dan Konseling*, 1 (3), 126-131.
- Dimiyati & Mudjiono. (2013). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djaali. (2009). *Psikologi pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Fadilah., A. (2011). Pengaruh penggunaan alat komunikasi handphone (HP) terhadap aktivitas belajar siswa SMP Negeri 66 Jakarta Selatan. (*Skripsi*). Jakarta Selatan : Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah
- Febrino. (2017). Tindakan preventif pengaruh negatif gadget terhadap anak. *Journal Noura*, 1 (1).
- Fox, L.C.C. (2014). Effects of technology on literacy skills and motivation to read and write. *Education and Human Development Master's Theses*. The College at Brockport : State University of New York.
- Hakim, T. (2000). *Belajar secara efektif*. Jakarta : Puspa Swara.
- Hamalik, O. (2014). *Psikologi belajar dan mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algesindo.
- Harris, Bataineh, & Albataineh. (2016). One to one technology and its effect on student academic achievement and motivation. *Contemporary Educational Technology*, 7 (4).
- Jannah, N., Mudrijan., & Nirwana, H. (2015). Hubungan kecanduan game dengan motivasi belajar siswa dan implikasinya terhadap bimbingan konseling. *Journal Konselor*, 4 (4).
- Khodijah, N. (2009). *Psikologi pendidikan*. Palembang : Grafika Telendo Press.

- Kominfo & Unicef. (2014). *Riset kominfo dan unicef mengenai perilaku anak dan remaja dalam menggunakan internet*. April 27, 2018. <https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3834/Siaran+Pers+No.+17-PIH-KOMINFO-2>
- Kominfo. (2016). *Menyelamatkan anak dari pengaruh negatif internet*. Juni 26, 2018. [https://kominfo.go.id/content/detail/6789/menyelamatkan-anak-dari-pengaruh-negatif-internet/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/6789/menyelamatkan-anak-dari-pengaruh-negatif-internet/0/sorotan_media)
- Kominfo. (2018). *Kominfo ajak orang tua batasi penggunaan gawai oleh anak-anak*. September 4, 2018. [https://kominfo.go.id/content/detail/13669/siaran-pers-no-154hmkominfo072018-tentang-kominfo-ajak-orang-tua-batasi-penggunaan-gawai-oleh-anak-anak/0/siaran\\_pers](https://kominfo.go.id/content/detail/13669/siaran-pers-no-154hmkominfo072018-tentang-kominfo-ajak-orang-tua-batasi-penggunaan-gawai-oleh-anak-anak/0/siaran_pers)
- Kominfo. (2018). *Kominfo ingatkan ancaman konten negatif bagi anak-anak*. September 4, 2018. [https://kominfo.go.id/content/detail/14182/kominfo-ingatkan-ancaman-konten-negatif-bagi-anak-anak/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/14182/kominfo-ingatkan-ancaman-konten-negatif-bagi-anak-anak/0/sorotan_media)
- Kompas. (2016). *Durasi aman anak main video game*. Februari 26, 2019. <https://lifestyle.kompas.com/read/2016/09/16/130000823/durasi.aman.anak.main.video.game>
- Kumar, R. (2011). *Research methods* (3rd E.d). London : SAGE.
- Lestari, I., Riana, A.W., & Taftazani, B.M. Pengaruh gadget pada interaksi sosial dalam keluarga. *Prosiding ks : Riset & pkm*, 2 (2).
- Liputan6. (2016). *Anak asuhan gadget*. May 12, 2018. <https://www.liputan6.com/health/read/2460330/anak-asuhan-gadget>
- Liputan6. (2018). *Dampak negatif gadget bagi anak, psikolog : anak malas belajar*. September 4, 2018. <https://m.liputan6.com/amp/3235563/dampak-negatif-gadget-bagi-anak-psikolog-anak-malas-belajar>
- Maggart, J.K. (2013). *Ipads, motivation, self efficacy, engangement in upper elementary school mathematics. (Dissertation)*. United States of America : Baker University.
- Mahajan, R., & Bansal, S. ( 2018 ). Impact of mobile use amongst children in rural area of marathwada region of maharashtra, India. *International Journal of Contemporary Pediatrics*, 5 (1), 50-54.
- Manumpil, B., Ismanto, Y., & Onibala, F. (2015). Hubungan penggunaan gadget dengan tingkat prestasi siswa di Sma Negeri 9 Manado. *Ejournal Keperawatan*, 3 (2).
- Martin, K. (2011). *Electronic overload: The impact of excessive screen use on child and adolescent health and wellbeing*. Australia : The University of Western Australia.



- Menteri Kesehatan Republik Indonesia. (2016). *Peraturan nomor 22 tahun 2016 tentang pedoman optimasi fungsi otak pada pembelajaran anak usia sekolah di tingkat Sekolah Dasar / Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta : Menteri Kesehatan Republik Indonesia.
- Noviani, E. (2015). Peran wali kelas dalam menghadapi pengaruh negatif smartphone terhadap motivasi belajar peserta didik kelas VIII SMPN 15 Yogyakarta. (*Skripsi*). Yogyakarta : Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.
- Nurchayati, Z. (2015). Dampak penggunaan gadget pada anak di bawah umur terhadap komunikasi keluarga dalam pembentukan karakter. *Jurnal Penelitian Ilmu- Ilmu Sosial*, 17 (1).
- Nurmalasari & Wulandari, D. (2018). Pengaruh penggunaan gadget terhadap tingkat prestasi siswa SMPN Satu Atap Pakisjaya Karawang. *Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer*, 3 (2).
- Ormrod, J.E. (2006). *Educational psychology : Developing learners. Fifth edition*. United States : Pearson Merrill Prentice Hall.
- Patmonodewo, Soemantri. (2011). *Buku ajar pendidikan prasekolah*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pendidikan Tenaga Akademik.
- Priyatno, D. (2013). *Analisis korelasi regresi dan multivariate dengan spss*. Yogyakarta : Gava Media.
- Rabiu, H., Muhammed, H.I., Umaru, Y., & Ahmed, H.T. (2016). Impact of mobile phone usage on academic performance among secondary school students in Taraba State, Nigeria. *Euopen Scientific Journal*, 12 (1).
- Rivers, J. (2008). The relationship between parenting style and academic achievement and the mediating influences of motivation, goal-orientation and academic self-efficacy. (*Doctoral Dissertation*). Available from Florida State University Libraries Electronic Theses, Treatises, and Dissertations.
- Rozalia, Maya Ferdiana. ( 2017 ). Hubungan intensitas pemanfaatan gadget dengan prestasi belajar siswa kelas V sekolah dasar. *Jurnal Pemikiran dan Pengembangan SD*, 5 (2).
- Santana, K., Dewi, F.I.R., & Budiarto, Y. (2017). Perbandingan motivasi belajar siswa kelas v sd x, y, z berdasarkan jenis kelamin dan partisipan bimbingan belajar. *Jurnal Muara Ilmu Sosial*, 1 (2).
- Santrock, J.W. (2007). *Perkembangan anak* (Ed. 11). Jakarta : Erlangga.
- Sardiman. (2016). *Interaksi & motivasi belajar mengajar*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.

- Saruji, M.A.M., Hassan, N.A., & Drus, S. (2017). Impact of ICT and electronic gadget among young children in education : A conceptual model. *Proceedings of the 6th International Conference on Computing & Informatics*, 165, 480-486.
- Schunk, D.H., Pintrich, P.R., & Meece, J.L. (2012). *Motivasi dalam pendidikan : Teori, penelitian, dan aplikasi*. Jakarta : PT. Indeks.
- Setyawan, M. (2016). Hubungan antara durasi penggunaan media sosial dengan kestabilan emosi pada pengguna media sosial usia dewasa awal. (*Skripsi*). Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Setyawan, W.A.N., & Sulistyono, T. (2017). Pengaruh intensitas penggunaan handphone dan pergaulan teman sebaya terhadap motivasi belajar siswa kelas v SD se-kecamatan Kraton Yogyakarta. *Jurnal PGSD Indonesia*, 3 (3).
- Simanjuntak, G.H. (2016). Hubungan atribusi orang tua pada kesulitan belajar anak dan motivasi belajar anak. (*Skripsi*). Yogyakarta : Universitas Sanata Dharma.
- Sugiyono. (2012). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. Bandung : Alfabeta.
- Tempo. (2018). *Fenomena gadget di kalangan remaja*. Januari 4, 2019. <https://indonesiana.tempo.co/read/121988/2018/01/25/alexanderfelix1818/fenomena-gadget-di-kalangan-remaja>
- The Asianparent Insights. (2014). *Mobile device usage among young kids*. Singapore : The Asianparent Insights and Samsung Asia Pte Ltd.
- Unicef. (2014). *Studi terakhir : Kebanyakan anak indonesia sudah online, namun masih banyak yang tidak menyadari potensi resikonya*. May 12, 2018. [https://www.unicef.org/indonesia/id/media\\_22169.html](https://www.unicef.org/indonesia/id/media_22169.html)
- Uno, H.B. (2014). *Teori motivasi & pengukurannya : Analisis di bidang pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Widadi, S.Y., & Pramudita, I.A. (2018). Gambaran motivasi belajar pada siswa pengguna smartphone di SMP Negeri 4 Garut. *Jurnal Keperawatan Silampari*, 2 (1).
- Widiawati, I., Sugiman, H., & Edy. (2014). Pengaruh penggunaan gadget terhadap daya kembang anak. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin*, 2087-0930.
- Winarsunu, T. (2004). *Statistik dalam penelitian psikologi dan pendidikan*. Malang : Universitas Muhammadiyah Malang.
- Wuryan, D. (2015). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas VI di MI Darusalam Kolomayan, kecamatan Wonodadi, kabupaten Blitar tahun ajaran 2014/2015. (*Skripsi*). Malang : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim.

Yusuf, S. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung : Remaja Rosdakarya.

Zimmerman, B.J. (2000). Self efficacy: An essential motive to learn. *Journal Contemporary Educational Psychology*, 25, 82–91.

